

Разбирая книги, расставленные по полкам древней библиотеки, герой не заметил как пролетел месяц. Но всё когда нибудь заканчивается. Дракон узнал много нового об мире и об магии, используемой в этом мире. О расах, населяющих этот мир, и о монстрах, терроризирующих их, о географии и странах, существовавших многие тысячелетия назад. Как понял наш герой, это была библиотека оставлена как раз для него. Почесав один из рогов, формировавших небольшую корону, он раздумывал над полученной информацией. А выходило вот что — планета, на которой находился наш герой, была размерами примерно с полтора юпитера в нашем мире. Здесь есть пять континентов: Сентралис, Ориентали, Оссиденталис, Септентрионали и Меридием. Теперь поподробнее о каждом из них.

Сентралис — один из самых крупных и богатых континентов. Расположен ровно в центре окружности образованной остальными континентами. Проживают в основном люди и некоторые близкие к ним расы. Ориентали — континент, находящийся восточнее Сентралиса и уступающий ему размерами всего на двадцать процентов. Очень много диких животных, чем собственно и промышляют живущие здесь зверюлюди, которых, почему-то, не очень жалуют на континенте людей.

Третий по размеру — Оссиденталис. Вотчина демонов и всяческих демонических зверей. Хорошее место чтобы качать уровень. Повышенный уровень опасности, не то с чем шутят. Раз в тысячу лет из воды поднимается платформа, соединяющая Сентралис с Оссиденталисом. Этот момент называют «нашествие демонов». Люди раз за разом выступают против демонической армады и одерживают вверх, но ценой огромных потерь с обеих сторон.

К сожалению основной срок жизни обычных людских крестьян не превышает и пятидесяти лет. Нет правители, маги и другие высокопоставленные шишки доживают до ста лет, но естественно с их соседями эльфами, которые живут до трёх сотен лет, и дворфов, чей срок жизни не превышает ста пятидесяти лет, совершенно не котируется. С другой стороны демоны — долгоживущие твари, ненавидящие людей всем своим естеством. Доживают и до пяти сотен лет, и уж совсем редкие образцы до тысячи.

Дальше идут примерно равные по размерам континенты, которые в три раза меньше выше перечисленных: Септентрионали и Меридием. Септентрионали — континент, на котором находится наш главный герой. Заселён всяческими драконидами, вивернами и тому подобными тварями. Занимает площадь, как две России. И второй континент - Меридием. Также известный как: «Страна немертвых», «Мёртвый континент», «Континент смерти» и так далее. Всё дело в том, что когда-то, ещё до драконов, на нём повеселился какой-то очень могущественный некромант, ранга VI или VII никто точно не знает. Да так хорошо повеселился, что земля пропиталась энергией смерти. И теперь там огромное количество таких разнообразных тварей, что континент демонов удушился бы от зависти.

От простейших скелетов и зомби, и не совсем простейших големов плоти, до высших архиличей, вампиров всех мастей и кланов, и почему-то оборотней. Да, да оборотней. Уж как эти блохастые затесались в эту компанию уму не постижимо. Так же существует огромное количество островов, как простых, так и летающих.

Что касается магии. В этом мире она разнообразна. Огромное количество направлений, начиная классическими: «магией слова» и «магией плетений», заканчивая: боевой

ритуалистикой, мастера которой одни из лучших магов среди людских рас, чисто волевыми воздействиями и самое главное метаморфизм. О них трёх по подробнее, если волевым воздействием среди людских рас почти никто не владеет, как и метаморфизмом, то ритуалистика своей многогранностью и лёгкостью, по сравнению с остальными, даётся им легко и непринуждённо.

Обобщённо, имеется два направления: Атакующая Магия и Магия Поддержки. Но каждый маг имеет свои секреты и тайны. И поэтому колдует так как ему удобней и практичней, по крайней мере так было во времена драконов. Об распределении магов: личная сила магов измеряется в рангах, от I - XI, где I — официально признанный маг(1000 мп), его источник похож на искру, XI — существо невероятных силы, мощи и возможностей. Так же на каждом ранге существует по десять под рангов — звёзд. Направление мага выводиться отдельно и делиться на: ученик, подмастерье, мастер, гранд мастер, магистр, гранд магистр, архи магистр и высший. Возьмём за пример алхимию. Разумный, который обучается ей, носит ранг ученика, а профессиональный алхимик, знающий все и более, находится под гордым званием магистра. Более высшие ранги обычно уходят, для познания тайн, из мира. Что касается нашего героя, он является «Магом II ранга 2-х звёзд»

От обдумывания информации Дракона отвлёк таймер, который незамеченным провисел всё это время. На нём оставался последний час.

Ров ГГ

«Это что за покемон?» - думал я глядя на таймер. - «Система, что это значит? Что это за таймер?» - начиналась паника, но следующее сообщение от системы меня успокоило и удивило одновременно:

Этот таймер показывает количество времени оставшееся на переработку души старого ящера.

- Система? Это что ещё один скрытый навык? Или ещё одна твоя функция? - Спросил я у Системы.

Система перерабатывает души убитых вами существ в свободные очки характеристик, тем самым лишая их посмертия. Чем сильнее душа, тем больше времени потребуется на переработку. Так же, навыки души передаются вам, но их также можно переработать в ох.

Противоречивая способность. Очень противоречивая.

- Система, откуда тогда берутся очки опыта? -

Когда существо умирает, высвобождается энергия. Чем сильнее существо было при жизни, тем больше энергии выделиться, тем больше вы получите опыта.

Понятно... Как бы не стать маньяком, вырезающим целые миры под ноль ради получения

следующего уровня. Что же подождём до конца и посмотрим что из этого выйдет.

Один час спустя.

Когда таймер отсчитал последние секунды, пришло сообщение о начислении 510 свободных очков характеристик. На вопрос почему так много, Система ответила, что характеристики Виверны были равны: тело — 300, разум — 10, магия — 200. Их я решил не раскидывать и накопить побольше еды, ведь всё ещё свеж в памяти тот момент, когда характеристики резко повысились. И ведь это было всего лишь прибавка 11 очков характеристик, а что будет если я прибавлю пол сотни, а сотню? Проверять как-то не хочется, поэтому стоит подготовиться.

~ status ~

Имя: Не выбрано

Ур: 15

До следующего: 3787 оп

Хп: 2300\2300

Мп: 2300\2300

Свободных ОХ: 640

Характеристики:

Тело: 23

Разум: 30

Магия: 23

Навыки:

- Тело игрока: ур.МАХ
- Разум игрока: ур.МАХ
- Оценка: ур.МАХ
- Чешуя дракона: ур.1
- Зрение дракона: ур.Мах
- Полёт: ур.МАХ
- Огненное дыхание: ур.1
- Чешуя дракона — чешуя волне себе взрослого дракона. Задерживает 10% входящего урона.

- Огненное дыхание — умение дышать огнём. Что не понятно?
- Полёт — вы способны летать. Неужто так не понятно?

- Система, откуда ещё 2 ох в характеристике разум? -

Вы так увлеклись чтением литературы, что совершенно случайно подняли характеристику разум.

Не, а что так можно было? Хотя да, логично. Забираю все книги по магии и иду посмотрю что там на взлётно-посадочной площадке.

End Pov ГГ

По небольшому коридорчику шёл Чёрный, словно ночь, дракон. Длиной примерно 10 метров и высотой в холке метров 5. Его большие крылья чуть задевали своды прохода, а острые когти оставляли глубокие царапины на каменном полу коридора. Хвост, казалось, жил совершенно своей жизнью, выдавая все эмоции своего хозяина. Вот в конце прохода показался яркий свет, обозначающий выход из пещер. Дунуло свежим ветром, разгоняя затхлый воздух подземелья.

Вот дракон вышел на небольшую площадку, укрытую среди скал. Ну как небольшую... шесть таких же драконов, как наш, смогли бы спокойно уместиться на ней. Герой расправил крылья, встряхнул ими и попытался взлететь. На удивление у него это получилось хорошо. Он интуитивно понимал что и как делать. Ветер обдувал его перепонки между крыльями. Взмах, еще взмах и ещё. И вот уже дракон пересекает облака. Чувство свободы будоражит кровь и из-за этого герою хотелось продолжать полёт ещё и ещё. Но эйфория уступила место здравому смыслу и герой снизился поближе к земле.

А там он увидел: поля, луга, горы, степи... огромные территории и океан вдали. Пролетая над одним из лугов герой подцепил одного из местных обитателей. Зверушку, похожую на наших варанов, размерами с овцу, покрытую чем-то вроде смеси из иголок дикобраза и обыкновенной шерсти. Быстро перекусив, хотя повода для этого не было, герой получил 100 оп и душу ни в чём неповинной скотинки, которая принесла 10 СОХ (свободных очков характеристик).

Дракон видел множество птиц, за которыми гонятся не было ни какого желания. Решив попрактиковаться в своей магии, герой опустился на землю возле протекавшей речушки и попробовал первое что пришло ему в голову — метаморфоз. Напряг свои извилины и понял что, знаний в книгах было не много. Выбора не оставалось, волевое воздействие и что-то начало меняться: рост уменьшился, хвост и крылья уменьшились, рога укоротились, руки и ноги приняли более человеческое строение, но всё равно оставались далеки от полного очеловечивания, чёрная чешуя стала мельче, а система поздравила своего пользователя с приобретением навыка «метаморфизм» первого уровня. И насчитала ещё 100 оп.

Попрактиковавшись ещё немного в метаморфизме и до качав его до второго, герой начал выбирать: попрактиковаться ещё или начать искать место для житья и раскачивая в

терминатора. После разумных рассуждений выбор пал на второе. Быстро преобразившись, протагонист взмыл в небо и отправился к морю, к прибрежным скалам. Почему туда? Там ближе всего к остальным континентам.

Герою очень повезло родиться именно в этой части континента: много слабых существ, близко к побережью и многие другие причины. Между тем, пролетело не много, не мало шесть часов и протагонист добрался до океана. Огромные скалы обрамляли берег, но совсем недалеко, примерно в километре, стена из камней сменялась песчаным пляжем и небольшой бухточкой, в которой находились парочка кораблей. Дракон взял это на заметку и начал искать пещеру или расщелину под его размер. И на его счастье она нашлась, и часа не прошло. Правда он туда влезал только под метаморфозом.

Чтобы немного её расширить, герой начал практиковаться в огненном дыхании и других волевых воздействиях. Огненное дыхание качалось как на дрожжах: первый, второй... восьмой, девятый, десятый! Оповещение что огненное дыхание достигло максимального уровня ошеломило протагониста, а последующая эволюция в навык «Серо» первого уровня повергла в шок. Причём навык «дыхание» остался.

Последующее применение навыка срезало половину резерва, как и половину соседней скалы. Впрочем через минуту резерв был уже полон. Серо уже качалось не так быстро, но через полтора часа мучений тоже достигло капа. Следующий навык был последним в списке развития «Оскурас Серо». Чёрное серо, подходящее под цвет чешуи героя, срезало ещё несколько скал. Решив не качать новый навык, герой начал манипулировать скалами. «Манипуляция Веществами» первого уровня, было ему наградой. С этим навыком формирование пещеры для проживания пошло быстрее и к утру она была готова. Достаточная для проживания расщелина была сформирована и герой, свернувшись калачиком, улёгся спать.

<http://tl.rulate.ru/book/19755/411218>